

Dzień dobry, przedstawiam ofertę na produkty z projektu rządowego "Aktywna tablica".

W razie jakichkolwiek pytań - pozostaję do dyspozycji.

Z wyrazami szacunku

INDEKS	NAZWA PRODUKTU	ILOŚĆ	OPIS	ZDJĘCIE
743130	Urządzenie interaktywne FlySky 2.0	1	Urządzenie interaktywne oraz dedykowane pakiety udowadniają, że technologia i dydaktyka mogą iść ze sobą w parze, a, co więcej, motywować dzieci do nauki i wspierać nauczycieli w ich wychowawczej misji. Jasność: 3 600 ANSI Lumen Rozdzielczość: 1 280 x 800 WXGA Żywotność lampy: (tryb standard) do 10 000 h Procesor: AMD Dysk: SSD 120 GB Zasilanie: 230 V Interfejsy: USB, VGA, minijack, Ethernet Moduł: Wi-Fi, w zestawie Wymiary (cm): 35 x 24,5 x 38 Waga (kg): 9,5 Gwarancja: 3 lata Pakiet gier: 214 Dodatki: Pisk interaktywny, Interaktywny Multibook MAC „Multimedialne przedszkole”	
SZKOL RAD 224	Pakiet 9 gier "Zabawy ze zwierzętami"	1	Pakiet 9 gier. Cykl aplikacji dla najmłodszych użytkowników, pozwalający na zapoznanie się ze stworzeniami zamieszkującymi różne kontynenty. Podawane informacje mają charakter wizualny, audytywny, kinestetyczny i angażują pozytywne emocje dziecka, dzięki czemu uczenie się jest bardziej efektywne (nowe połączenia neuronalne mają silniejszą strukturę). Wykorzystana jest zasada motorycznego uczenia się. Bodźce ingerujące są wyeliminowane. Wykorzystane są motywy wewnętrzne (w postaci realizacji celów oraz zwiększania poziomu trudności) i zewnętrzne (w postaci nagród). Aplikacje stosują wzorzec pozytywny. Zadania mają charakter integrujący pracę półkul mózgowych dziecka, między innymi poprzez stymulowanie go do myślenia racjonalnego i analitycznego, wykorzystywania wyobraźni, logicznego myślenia, dostrzegania związków przyczynowo-skutkowych, myślenia poza kategoriami przyczynowości, wnioskowania, myślenia globalnego, przetwarzania i analizowania liczb, pojęć, rozpoznawania wzorów, obrazów, strukturalizowania, pomysłowości, spontaniczności, powtarzania, reakcji na proste polecenia, reakcji na złożone polecenia, rozpoznawania sekwencji ruchów, orientacji w przestrzeni, rozpoznawania i używania słów, liczb, dźwięków. Oprogramowanie pozwala na eliminowanie deficytów ilościowych, jakościowych i pragmatycznych. Oddziaływania terapeutyczne poprzez użycie aplikacji skupione są na stymulowaniu umiejętności, które stanowią bazę do nabywania i rozwijania języka. Wykorzystywane jest/są: - naśladowanie - inicjowanie kontaktu - wyrównywanie sensoryczne - umiejętności językowe (w ramach wszystkich podsystemów języka: fonologicznego, morfologicznego, syntaktycznego i leksykalnego) - umiejętności społeczne - wydłużanie czasu uwagi - koordynacja wzrokowo-słuchowo-ruchowa, - koncentracja (zdolność skupiania myśli ukierunkowanych na jedną kwestię), - centralne przetwarzanie słuchowe, - wzorce słuchowe, - wzorce motoryczne, - wzorce wizualne, - rysowanie po śladzie, - odwzorowanie, - prawidłowa postawa ciała, - kształtowanie prawidłowego toru oddechowego, - prawidłowa pozycja spoczynkowa języka, - świadomość położenia artykulatorów podczas artykulacji poszczególnych głosek, - fonacja, - utrwalanie wywołanych normatywnych głosek, - automatyzacja normatywnych głosek, - przywoływanie z pamięci ruchów artykulatorów, - utrwalanie wzorców motorycznych.	
SZKOL RAD 225	Pakiet 8 gier "Kodowanie 1"	1	Pakiet 8 gier. Cykl aplikacji wprowadzających w świat kodowania i logicznego myślenia. Podawane informacje mają charakter wizualny, audytywny, kinestetyczny i angażują pozytywne emocje dziecka, dzięki czemu uczenie się jest bardziej efektywne (nowe połączenia neuronalne mają silniejszą strukturę). Wykorzystana jest zasada motorycznego uczenia się. Bodźce ingerujące są wyeliminowane. Wykorzystane są motywy wewnętrzne (w postaci realizacji celów oraz zwiększania poziomu trudności) i zewnętrzne (w postaci nagród). Aplikacje stosują wzorzec pozytywny. Zadania mają charakter integrujący pracę półkul mózgowych dziecka, między innymi poprzez stymulowanie go do myślenia racjonalnego i analitycznego, wykorzystywania wyobraźni, logicznego myślenia, dostrzegania związków przyczynowo-skutkowych, myślenia poza kategoriami przyczynowości, wnioskowania, myślenia globalnego, przetwarzania i analizowania liczb, pojęć, rozpoznawania wzorów, obrazów, strukturalizowania, pomysłowości, spontaniczności, powtarzania, reakcji na proste polecenia, reakcji na złożone polecenia, rozpoznawania sekwencji ruchów, orientacji w przestrzeni, rozpoznawania i używania słów, liczb, dźwięków. Oprogramowanie pozwala na eliminowanie deficytów ilościowych, jakościowych i pragmatycznych. Oddziaływania terapeutyczne poprzez użycie aplikacji skupione są na stymulowaniu umiejętności, które stanowią bazę do nabywania i rozwijania języka. Wykorzystywane jest/są: - naśladowanie - inicjowanie kontaktu - wyrównywanie sensoryczne - umiejętności językowe (w ramach wszystkich podsystemów języka: fonologicznego, morfologicznego, syntaktycznego i leksykalnego) - umiejętności społeczne - wydłużanie czasu uwagi - koordynacja wzrokowo-słuchowo-ruchowa, - koncentracja (zdolność skupiania myśli ukierunkowanych na jedną kwestię), - centralne przetwarzanie słuchowe, - wzorce słuchowe, - wzorce motoryczne, - wzorce wizualne, - rysowanie po śladzie, - odwzorowanie, - prawidłowa postawa ciała, - kształtowanie prawidłowego toru oddechowego, - prawidłowa pozycja spoczynkowa języka, - świadomość położenia artykulatorów podczas artykulacji poszczególnych głosek, - fonacja, - utrwalanie wywołanych normatywnych głosek, - automatyzacja normatywnych głosek, - przywoływanie z pamięci ruchów artykulatorów, - utrwalanie wzorców motorycznych.	
SZKOL RAD 226	Pakiet 7 gier "Zabawa 1"	1	Pakiet 7 gier. Cykl aplikacji wykorzystujących zabawę w formie ruchu i aktywności fizycznej. Podawane informacje mają charakter wizualny, audytywny, kinestetyczny i angażują pozytywne emocje dziecka, dzięki czemu uczenie się jest bardziej efektywne (nowe połączenia neuronalne mają silniejszą strukturę). Wykorzystana jest zasada motorycznego uczenia się. Bodźce ingerujące są wyeliminowane. Wykorzystane są motywy wewnętrzne (w postaci realizacji celów oraz zwiększania poziomu trudności) i zewnętrzne (w postaci nagród). Aplikacje stosują wzorzec pozytywny. Zadania mają charakter integrujący pracę półkul mózgowych dziecka, między innymi poprzez stymulowanie go do myślenia racjonalnego i analitycznego, wykorzystywania wyobraźni, logicznego myślenia, dostrzegania związków przyczynowo-skutkowych, myślenia poza kategoriami przyczynowości, wnioskowania, myślenia globalnego, przetwarzania i analizowania liczb, pojęć, rozpoznawania wzorów, obrazów, strukturalizowania, pomysłowości, spontaniczności, powtarzania, reakcji na proste polecenia, reakcji na złożone polecenia, rozpoznawania sekwencji ruchów, orientacji w przestrzeni, rozpoznawania i używania słów, liczb, dźwięków. Oprogramowanie pozwala na eliminowanie deficytów ilościowych, jakościowych i pragmatycznych. Oddziaływania terapeutyczne poprzez użycie aplikacji skupione są na stymulowaniu umiejętności, które stanowią bazę do nabywania i rozwijania języka. Wykorzystywane jest/są: - naśladowanie - inicjowanie kontaktu - wyrównywanie sensoryczne - umiejętności językowe (w ramach wszystkich podsystemów języka: fonologicznego, morfologicznego, syntaktycznego i leksykalnego) - umiejętności społeczne - wydłużanie czasu uwagi - koordynacja wzrokowo-słuchowo-ruchowa, - koncentracja (zdolność skupiania myśli ukierunkowanych na jedną kwestię), - centralne przetwarzanie słuchowe, - wzorce słuchowe, - wzorce motoryczne, - wzorce wizualne, - rysowanie po śladzie, - odwzorowanie, - prawidłowa postawa ciała, - kształtowanie prawidłowego toru oddechowego, - prawidłowa pozycja spoczynkowa języka, - świadomość położenia artykulatorów podczas artykulacji poszczególnych głosek, - fonacja, - utrwalanie wywołanych normatywnych głosek, - automatyzacja normatywnych głosek, - przywoływanie z pamięci ruchów artykulatorów, - utrwalanie wzorców motorycznych.	
SZKOL RAD 227	Pakiet 5 gier "Matematyka 1"	1	Pakiet 5 gier. Cykl aplikacji pomagających rozwijać wiedzę i umiejętności matematyczne. Podawane informacje mają charakter wizualny, audytywny, kinestetyczny i angażują pozytywne emocje dziecka, dzięki czemu uczenie się jest bardziej efektywne (nowe połączenia neuronalne mają silniejszą strukturę). Wykorzystana jest zasada motorycznego uczenia się. Bodźce ingerujące są wyeliminowane. Wykorzystane są motywy wewnętrzne (w postaci realizacji celów oraz zwiększania poziomu trudności) i zewnętrzne (w postaci nagród). Aplikacje stosują wzorzec pozytywny. Zadania mają charakter integrujący pracę półkul mózgowych dziecka, między innymi poprzez stymulowanie go do myślenia racjonalnego i analitycznego, wykorzystywania wyobraźni, logicznego myślenia, dostrzegania związków przyczynowo-skutkowych, myślenia poza kategoriami przyczynowości, wnioskowania, myślenia globalnego, przetwarzania i analizowania liczb, pojęć, rozpoznawania wzorów, obrazów, strukturalizowania, pomysłowości, spontaniczności, powtarzania, reakcji na proste polecenia, reakcji na złożone polecenia, rozpoznawania sekwencji ruchów, orientacji w przestrzeni, rozpoznawania i używania słów, liczb, dźwięków. Oprogramowanie pozwala na eliminowanie deficytów ilościowych, jakościowych i pragmatycznych. Oddziaływania terapeutyczne poprzez użycie aplikacji skupione są na stymulowaniu umiejętności, które stanowią bazę do nabywania i rozwijania języka. Wykorzystywane jest/są: - naśladowanie - inicjowanie kontaktu - wyrównywanie sensoryczne - umiejętności językowe (w ramach wszystkich podsystemów języka: fonologicznego, morfologicznego, syntaktycznego i leksykalnego) - umiejętności społeczne - wydłużanie czasu uwagi - koordynacja wzrokowo-słuchowo-ruchowa, - koncentracja (zdolność skupiania myśli ukierunkowanych na jedną kwestię), - centralne przetwarzanie słuchowe, - wzorce słuchowe, - wzorce motoryczne, - wzorce wizualne, - rysowanie po śladzie, - odwzorowanie, - prawidłowa postawa ciała, - kształtowanie prawidłowego toru oddechowego, - prawidłowa pozycja spoczynkowa języka, - świadomość położenia artykulatorów podczas artykulacji poszczególnych głosek, - fonacja, - utrwalanie wywołanych normatywnych głosek, - automatyzacja normatywnych głosek, - przywoływanie z pamięci ruchów artykulatorów, - utrwalanie wzorców motorycznych.	
SZKOL RAD 817	Pakiet 8 gier "Kodowanie 2"	1	Pakiet zawiera 6 różnicowanych aplikacji, oprawionych bogatą i kolorową szatą graficzną. Każda aplikacja ma trzy różne poziomy/etapy oraz moduł Quizy, utrwalający zdobytą wiedzę z zakresu kodowania. Efektywna ilość ćwiczeń interaktywnych do użytkowania to 24.	

INDEKS	NAZWA PRODUKTU	ILOŚĆ	OPIS	ZDJĘCIE
SZKOL RAD 818	Pakiet 10 gier "Interaktywne tła"	1	Pakiet Interaktywne tła zawiera 10 aplikacji, które umożliwiają użytkownikowi doświadczanie głębokiej interakcji. Obok aspektu rozrywkowego, aplikacje mogą być wykorzystywane do różnorodnych terapii sensorycznych oraz rewalidacji.	
SZKOL RAD 819	Pakiet 4 gier "Kolorowanki IR"	1	Pakiet składa się z 4 aplikacji umożliwiających kolorowanie z wykorzystaniem pisaków interaktywnych. Aplikacje zawierają kilkanaście szablonów oraz możliwość swobodnego rysowania po białym lub czarnym tle.	
SZKOL RAD 836	Pakiet 6 aplikacji SPE ASD	1	Pakiet 6 aplikacji przeznaczonych do wspierania terapii oraz zajęć rehabilitacyjnych dzieci ze stwierdzonym spektrum autyzmu. Zadania są przygotowane w sposób, który ułatwia nabywanie umiejętności komunikacyjnych.	
735811	Harmonijny Rozwój. Zestaw 8 części	1	Pomoc dydaktyczna dla nauczycieli wychowania przedszkolnego, "zerówek" (zarówno przedszkolnych jak i szkolnych) oraz dla pierwszych i drugich klas edukacji wczesnoszkolnej. To nauka przez zabawę – gry i ćwiczenia umożliwiają dzieciom zarówno współdziałanie i ruch, jak i ćwiczenie koncentracji uwagi czy małe grafomotoryki. Służą też m.in. do rozwijania umiejętności liczenia i porównywania, umiejętności językowych w zakresie słownictwa i zdolności abstrahowania i budowania świadomości ekologicznej. Ćwiczą też percepcję wzrokową, spostrzegawczość, koordynację wzrokowo-ruchową i ucą współpracy w grupie. W programie w unikalny sposób wykorzystano funkcję wielodotyku (multitouch) tablicy interaktywnej, dzięki czemu rysowanie i korzystanie z tablicy jest możliwe przez kilko dzieci jednocześnie. Harmonijny rozwój zestaw zawiera: - pendrive z 24 interaktywnymi grami (przystosowanymi do zespolowego wykorzystania na tablicy multimedialnej), 96 karty pracy do kopiowania (w niektórych zestawach dodano pojedyncze karty kolorowe, jednak znajdujące się na nich ćwiczenia powinno bez problemu dać się przeprowadzić także gdy do dyspozycji mamy wyłącznie czarno-białe ksero) przeznaczone do pracy indywidualnej, 8 gier wykonanych z kartonów o dużym formacie, do zabawy na dywanie, do wykorzystania przez całą klasę lub duże grupy dzieci, - poradnik metodyczny. Seria Harmonijny Rozwój to 7 tytułów: - Twórczość i konstrukcje - Zmysły i ruch - Poznanie i rozumienie - Liczenie i porównywanie - Słowa i znaki - Przyroda i czas - Ekologia i środowisko - Święta i zwyczaje	
749717	Eduterapeutica Lux Niepełnospr.10-15	1	Program multimedialny zawierający ćwiczenia interaktywne wraz z kartami do nauki samodzielności stanowiące wsparcie dla terapeutów, nauczycieli, opiekunów i rodziców w kształtowaniu podstawowych umiejętności dzieci i nastolatków z niepełnosprawnością intelektualną i ASD. Materiały zawarte w programie zostały oparte na podstawie programowej dla uczniów z niepełnosprawnością intelektualną w stopniu umiarkowanym i znacznym w szkole podstawowej i mają na celu budowanie samodzielności w typowych sytuacjach w domu, szkole, sklepie, kinie, czy komunikacji miejskiej. Ćwiczenia zostały tak skonstruowane, aby poprzez zabawę motywować dzieci oraz nastolatków i krok po kroku prowadzić je do kształtowania nowych umiejętności społecznych. Program zawiera materiały ćwiczeniowe z następujących obszarów: - dom, - szkoła, - sklep, - kin, - komunikacja miejska, - przychodnia, - biblioteka, - bezpieczeństwo. Zawartość programu: 100 ćwiczeń interaktywnych, 80 kart A4 do nauki samodzielności, - gra planszowo-karciana „W mieście”. - poradnik metodyczny. Program umożliwia: - prowadzenie terapii na różnych urządzeniach: komputerze, laptopie, tabletach oraz ekranach dotykowych. - pobranie ćwiczeń interaktywnych i przesłanie ich uczniowi za pomocą wiadomości e-mail. - Licencja otwarta pozwala na zainstalowanie programu na dowolnej liczbie urządzeń – dostęp do programu dla całej kadry pedagogicznej i wszystkich uczniów. - Możliwość pracy z uczniem w klasie i gabinecie, a także na odległość.	
730135	Problemy wychowawcze. Pakiet	1	Zbiór kilkuset dokumentów, konspektów i pomocy dydaktycznych w wersji elektronicznej. Zestaw pomocy kompleksowo wspierających szkołę (dyrektora, nauczycieli, wychowawców i specjalistów) oraz rodziców w obszarach z problemami rozwojowymi w zakresie psychologicznym i społecznym uczniów w różnym wieku. Zestaw zawiera zebrane materiały trzech osobnych publikacji: - Przemoc i agresja, - Problemy emocjonalne, - Uzależnienia, oraz bardzo obszerny moduł terapeutyczny (którego nie ma w pojedynczych tytułach) Moduł terapeutyczny oparty jest na rozwijaniu 6 kompetencji niezbędnych do prawidłowego wypełniania ról społecznych: - funkcjonowania w grupie społecznej, - komunikacji interpersonalnej, empatii, - radzenia sobie z emocjami, samooceny. ZAWARTOŚĆ PAKIETU: • pendrive ze zbiorem różnorodnych materiałów (poradniki, scenariusze, prezentacje multimedialne, ulotki, formularze) z możliwością użycia ich na ekranie i wydruku, • teczka z ulotkami do rozdania dla rodziców poradnik metodyczny, • gry na zajęcia wychowawcze w formie kartonowych elementów.	

INDEKS	NAZWA PRODUKTU	ILOŚĆ	OPIS	ZDJĘCIE
743381	SMARTBEE Bez Barrier Śniegologia SPE	2	Niezależnie od zaburzonego obszaru, czy dysharmonii ucznia, produkt wzbogacony o Plan Aktywności Ucznia, Książeczkę Dydaktyczną oraz kartę AR pozwoli na szerokie i nowoczesne wsparcie nauczyciela w przypadku pracy indywidualnej jak i grupowej podczas zajęć obowiązkowych i dodatkowych, w których uczestniczą uczniowie ze SPE, w tym z niepełnosprawnościami. Eksperyment Śniegologia SPE został tak zaprojektowany, aby wzmacniać koncentrację i umiejętnie ukierunkowywać uwagę ucznia. Główny nacisk położony jest na samodzielność i bezpieczeństwo. Dla nauczyciela w prosty, obrazowy sposób przygotowane są informacje wprowadzające ucznia w temat Obserwacji i rozróżniania stanów skupienia, stały, ciekły i gazowy. Uczeń ma okazję zobaczyć, dotknąć i doświadczyć każdego z nich. Uczeń rozwija koordynację wzrokowo-ruchową przygotowując elementy doświadczenia zgodnie z Planem Aktywności. Największą atrakcją jest sensoryczne „tworzenie” mokrego śniegu – szczególnie polecane dla uczniów z nadwrażliwością i niedowrażliwością sensoryczną. Podczas zabawy uczniowie mogą dodatkowo „lepić” różne przestrzenne kształty a następnie samodzielnie wykonać odśrodkującego i wzmacniającego mięśnie dłoni – gniotka. Pozostałą część „śniegu” zamieniamy z powrotem w ciecz, ukazując odwracalność procesów w przyrodzie. Na każdym etapie eksperymentu utrwalamy przeliczanie, odważanie, chwyt pęsetowy, koncentrację i koordynację. Po zakończonej zabawie utrwalamy i uogólniamy zdobytą wiedzę, wypełniając przygotowaną Książeczkę Dydaktyczną – rysujemy, piszemy po śladzie, uzupełniamy! Dodatkowo, do zestawu dołączona jest karta AR. Aplikacja dostępna jest dla systemów Android i iOS. Dzięki darmowej aplikacji z technologią rozszerzonej rzeczywistości (AR) istnieje możliwość prowadzenia zajęć z wykorzystaniem technik i metod uczenia opartych o najnowsze osiągnięcia informatyczne. Zawartość zestawu ŚNIEGOLOGIA SPE - okulary ochronne (2 szt.) - folia ochronna (1 szt.) - instrukcja (1 szt.) - karta pracy drukowana (1 szt.) - plan aktywności (1 szt.) - taca (1 szt.) - łyżka (2 szt.) - kubek (1 szt.) - próbówki z korkiem (3 szt.) - chlórek sodu (15 g) - poliakrylan sodu (15 g) - poliaktylan sodu (1 g) - strzykawka (1 szt.) - karta rozszerzonej rzeczywistości AR (1 szt.)	
743382	SMARTBEE Bez Barrier Ruchome Piaski SPE	2	Niezależnie od zaburzonego obszaru, czy dysharmonii ucznia, produkt wzbogacony o Plan Aktywności Ucznia, Książeczkę Dydaktyczną oraz kartę AR pozwoli na szerokie i nowoczesne wsparcie nauczyciela w przypadku pracy indywidualnej jak i grupowej podczas zajęć obowiązkowych i dodatkowych, w których uczestniczą uczniowie ze SPE, w tym z niepełnosprawnościami. Eksperyment Ruchome piaski SPE został tak zaprojektowany, aby wzmacniać koncentrację i umiejętnie ukierunkowywać uwagę ucznia. Główny nacisk położony jest na samodzielność i bezpieczeństwo. Dla nauczyciela w prosty, obrazowy sposób przygotowane są informacje wprowadzające ucznia w temat Obserwacji i rozróżniania stanów skupienia, czy wszystko jest jednoznaczne? Jak odróżnić ciało stałe od cieczy? Czy stan materii może zależeć od nas? Od działania pochodzącego z wnętrza? Co to są ruchome piaski i dlaczego boimy się bagien? Uczeń ma okazję zobaczyć, dotknąć i doświadczyć każdego z nich. Uczeń rozwija koordynację wzrokowo-ruchową przygotowując elementy doświadczenia zgodnie z Planem Aktywności. Największą atrakcją jest sensoryczne doświadczenie różnych tekstur, połączenia niezwykłej cieczy i ciała stałego – szczególnie polecane dla uczniów z nadwrażliwością i niedowrażliwością sensoryczną. Podczas zabawy uczniowie mogą dodatkowo „pisać” palcami litery, cyfry i kształty a następnie zaobserwować ich znikanie. Testując twardość stworzonego „gluta” proponujemy zabawić się z rymem- wolno, szybko. Kiedy płyn nieniutonowski jest najtwardszy? Na każdym etapie eksperymentu utrwalamy przeliczanie, odważanie, chwyt pęsetowy, koncentrację i koordynację. Po zakończonej zabawie utrwalamy i uogólniamy zdobytą wiedzę wypełniając przygotowaną Książeczkę Dydaktyczną – rysujemy, piszemy po śladzie, uzupełniamy! Dodatkowo, do zestawu dołączona jest karta AR. Aplikacja dostępna jest dla systemów Android i iOS. Dzięki darmowej aplikacji z technologią rozszerzonej rzeczywistości (AR) istnieje możliwość prowadzenia zajęć z wykorzystaniem technik i metod uczenia opartych o najnowsze osiągnięcia informatyczne. Zawartość zestawu: RUCHOME PIASKI SPE - okulary ochronne (2 szt.) - folia ochronna (1 szt.) - instrukcja (1 szt.) - karta pracy drukowana (1 szt.) - plan aktywności (1 szt.) - taca (1 szt.) - łyżka (2 szt.) - zlewka (1 szt.) - szalka Petriego (1 szt.) - suchy piasek 1 szt. - skrobia (1 szt.) - karta rozszerzonej rzeczywistości AR (1 szt.)	
721189	Eduterapeutica Lux SPE 1-3	1	Zestaw ćwiczeń multimedialnych wraz z kartami pracy do wykorzystania na zajęciach z dziećmi z ryzykiem wystąpienia lub orzeczeniem/opinią o dysleksji, dysgrafii, dysortografii lub dyskalkulii. Licencja otwarta pozwala na zainstalowanie programu na dowolnej liczbie urządzeń – dostęp do programu dla całej kadry pedagogicznej i wszystkich uczniów. Materiały zawarte w programie można wykorzystać nie tylko podczas grupowych lub indywidualnych zajęć wyrównawczych, rewalidacyjnych i korekcyjno-kompensacyjnych, ale także w pracy z całą klasą. ZAWARTOŚĆ PAKIETU: 279 ćwiczeń multimedialnych, 229 kart pracy w wersji drukowanej i elektronicznej, - poradnik metodyczny, - gra Figu-miku złożona z 72 kolorowych, kartonowych elementów, 4 kart dla nauczyciela, 5 kart pracy dla uczniów, 2 instrukcji obrazkowych, - gra wielkoformatowa Pajacyk wraz z instrukcją, w której zawarto kilkanaście różnych pomysłów na to, jak można ją wykorzystać w pracy z uczniami.	
721193	Eduterapeutica Lux SPE 4-8	1	Program multimedialny skierowany jest do nauczycieli oraz pedagogów-psychologów do prowadzenia zajęć rewalidacyjnych i kompensacyjnych z uczniami w wieku 10-15 lat. Eduterapeutica Specjalne Potrzeby Edukacyjne dla uczniów klas 4 – 8 koncentruje się na czterech najpowszechniejszych zaburzeniach tj: Dysleksja (w wąskim rozumieniu) – trudności w czytaniu, Dysortografia – trudności z opanowaniem poprawnej pisowni, Dysgrafia – trudności z opanowaniem czytelnego graficznie pisanja Dyskalkulia – trudność w rozumieniu. Licencja otwarta pozwala na zainstalowanie programu na dowolnej liczbie urządzeń – dostęp do programu dla całej kadry pedagogicznej i wszystkich uczniów. Materiały zawarte w programie można wykorzystać nie tylko podczas grupowych lub indywidualnych zajęć wyrównawczych, rewalidacyjnych i korekcyjno-kompensacyjnych, ale także w pracy z całą klasą. Zawartość pakietu: - blisko 500 ćwiczeń multimedialnych – interaktywnych ćwiczeń, gier edukacyjnych, nawiązujących do znanych gier komputerowych, 420 wydrukowanych kart pracy dostępnych również w programie, - poradnik metodyczny z instrukcją obsługi, - poradnik dla rodziców, - długopis Banach 3D z kartami pracy oraz materiałem do tworzenia modeli.	

ŁĄCZNA KWOTA ZESTAWU : 35 000 ZŁ

Oświadczamy, iż zakupiony w ramach Programu sprzęt, pomoce dydaktyczne i narzędzia do terapii spełniają następujące warunki:

- posiadają deklarację CE;
- posiadają certyfikat ISO 9001 dla producenta z wyłączeniem sprzętu, pomocy dydaktycznych lub narzędzi do terapii stanowiących wyroby medyczne, o których mowa w pkt 3;
- zostały wytworzone zgodnie z normą medyczną PN-EN ISO 13485 – w przypadku gdy sprzęt, pomoce dydaktyczne lub narzędzia do terapii stanowią wyroby medyczne;
- są fabrycznie nowe i wolne od obciążeń prawami osób trzecich;
- posiadają dołączone niezbędne instrukcje i materiały dotyczące użytkowania w języku polskim, z tym że w przypadku szkół za granicą te materiały i instrukcje nie muszą być sporządzone w języku polskim;
- posiadają okres gwarancji nie krótszy niż 2 lata.

Oferta ważna przez 7 dni od wygenerowania lub do wyczerpania zapasów.